

# Castle Combo



*“Ouçam todos, mendigos e baronetes  
valentes e covardes!*

*Nosso bondoso Rei ordena-me a declarar aberta  
a grande... FESTA COMBO”*

*Michel o mensageiro, arauto de Sua Majestade*

# Resumo e objetivo do jogo



Em **Castle & Combe**, cada jogador recruta 9 personagens e forma uma área de jogo de 3 x 3 cartas.

Todas as 78 cartas de **Personagem** vêm de 2 locais: o **Castelo** e a **Aldeia**, e a posição do peão do **Mensageiro** indica o local de onde se pode recrutar personagens.

Cada personagem concede a você uma habilidade imediata e, ao final da partida, concede pontos dependendo das condições de sua carta.

Após todos terem jogado 9 turnos (ou seja, cada um ter 9 personagens diante de si), o jogador com mais pontos em sua área de jogo vence a partida.



## Componentes

39 cartas de Castelo  
com fundo cinza

39 cartas de Aldeia  
com fundo marrom

1 peão de Mensageiro



## > Anatomia de uma Carta <



**52 fichas de Ouro**

- 40 de valor 1
- 12 de valor 5



**44 fichas de Chave**

- 36 com valor 1
- 8 com valor 3

**1 auxílio ao jogador dupla face**

**1 bloco de pontuação**

**Este manual de regras**

Ouros e Chaves não são limitados.  
No raro caso de não haver o suficiente, use qualquer substituto adequado para marcar esses recursos.



### Auxílio ao jogador para ícones

	1 Ganhe 1 Ouro de reserva		Por  Para cada escudo de Nobreza em sua área de jogo
	2 Ganhe 3 Chaves de reserva		Por  Para cada tipo diferente de escudo (fora todos os) em sua área de jogo
	3 Ganhe 3 pontos ao final da partida		Por  Para cada escudo de Escolaridade em todos os 3 cartas desta fileira
	Inteligência de Castelo (pontuação em todos os personagens de Castelo)		Por  Para cada tipo diferente de escudo (fora todos os) em todos os 3 cartas desta fileira
	Inteligência de Aldeia (pontuação em todos os personagens de Aldeia)		Por  Para cada tipo diferente de escudo (fora todos os) em sua área de jogo
	Plano 1 Ouro a menos ao comprar "Prisioneiros de Castelo"		Por  Para cada tipo diferente de escudo (fora todos os) em sua área de jogo
	Plano 1 Ouro a menos ao comprar personagens de Aldeia		Por  Para cada conjunto de 1 escudo de Escolaridade e 1 de Campesinato em qualquer lugar de sua área de jogo
	Plano 1 Ouro a menos ao comprar qualquer personagem (Castelo e Aldeia)		Por  Para cada conjunto de 2 escudos idênticos em qualquer lugar de sua área de jogo



## Preparação

- A** Embaralhe as cartas de **Castelo** (com fundo cinza) **para formar um baralho**. Coloque esse baralho no centro da mesa. **Revele as 3 cartas do topo** em uma fileira ao lado do baralho.
- B** Faça o **mesmo com o baralho da Aldeia**. Coloque-o, juntamente com as 3 cartas reveladas de Aldeia, abaixo das cartas de Castelo, como mostrado.
- C** Coloque o **peão do Mensageiro** ao lado das cartas reveladas de **Aldeia**.
- D** Cada jogador pega **2 Chaves e 15 Ouros**. Coloque todas as Chaves e Ouros restantes ao alcance de todos os jogadores: esta é a reserva.
- E** Selecione aleatoriamente o jogador inicial.  
A partida pode começar!



**C**



# fluxo da partida

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, todos jogam seus turnos até que cada um tenha 9 cartas diante de si.

## NO SEU TURNO

Siga os passos abaixo nesta ordem:

- 1** Gaste uma chave *(opcional)*
- 2** Compre uma carta *(obrigatório)*
- 3** Aplique a habilidade da carta *(obrigatório)*
- 4** Mova o peão do Mensageiro e preencha a exibição para ambos os locais *(obrigatório)*

Assim que todos esses 4 passos forem concluídos, o jogador à esquerda do atual jogador ativo começa seu turno.



# 1 Gaste uma chave (opcional)

Você pode gastar **1 (e apenas uma)** de suas Chaves para realizar **uma das duas seguintes ações**.



◆ **Mova o peão do Mensageiro** para o outro local (Castelo ou Aldeia).



◆ **Descarte todas as 3 cartas** no local onde o Mensageiro está e **revele 3 novas cartas** do baralho correspondente.



## Descartando

Cartas descartadas são colocadas à esquerda do baralho correspondente em uma pilha visível.

Cartas descartadas são uma informação pública.

Se um baralho estiver vazio quando cartas dele deveriam ser reveladas, embaralhe a pilha de descarte correspondente e forme um novo baralho.



## Compre uma carta (obrigatório)

Você **deve** pegar uma das 3 cartas viradas para cima **no local que o Mensageiro ocupar**. Pague o custo da carta em Ouro, como mostrado no canto superior esquerdo da carta. A seguir, coloque a carta **na sua área de jogo**.

### > Descontos



Algumas habilidades de cartas concedem um desconto **permanente** quando **adquirir** cartas de um local específico (Castelo, Aldeia ou ambos).

Isso é mostrado com uma linha dourada.

Certifique-se de somar todos os descontos aplicáveis na sua área de jogo.

Uma carta não pode custar menos que 0 Ouros; você não ganha Ouros se tiver mais descontos do que o custo da carta.

**Importante:** se a carta que você adquirir tiver uma habilidade de desconto, sua própria habilidade de desconto só se aplica em suas próximas aquisições, e não nesta.

### Virar uma carta para baixo

Você sempre pode pegar uma carta **sem pagar seu custo**, e colocá-la **virada para baixo em sua área de jogo**.

Fazendo isso, você ignora sua **habilidade**, seus **pontos de final de partida** e **quaisquer outras informações impressas nela**, mas você ganha imediatamente

**6 Ouros e 2 Chaves como compensação**, conforme mostrado no verso das cartas.



## Regras de posicionamento

Coloque **imediatamente** a carta que você pegou em sua área de jogo.

Para isso, você deve obedecer a **2 regras**:

◆ Cada carta após a primeira deve ser colocada **adjacente** (ortogonalmente) a pelo menos uma outra carta em sua área de jogo.

◆ Ao final da partida, sua área de jogo deve formar uma grade de **3 x 3 cartas**. Você nunca pode adicionar uma quarta carta a uma coluna ou fileira.



**Importante:** algumas cartas fornecem pontos dependendo de onde estão na grade. A posição delas é consolidada ao longo do andamento da partida, e só é fixada quando suas fileiras e colunas forem preenchidas.



*Exemplo: começar sua área de jogo assim estabelece a coluna para cada carta: esquerda para a Guarda Real, centro para o Espião e direita para o Miliciano.*

No entanto, a esta altura do jogo, somente as futuras cartas determinarão se esta é a fileira do topo, do meio ou de baixo.



## Aplique a habilidade da carta (obrigatório)

A habilidade de uma carta é aplicada **somente após** a carta ter sido colocada em sua área de jogo. A carta leva a si mesma em consideração para a resolução de sua habilidade (exceto se essa habilidade for um desconto).

A **menos que a carta mencione o contrário**, uma habilidade é sempre um **ganho para você** e leva em conta unicamente **o que está em sua área de jogo**. Pegue os elementos ganhos (Chaves e/ou Ouros) da reserva.



por

*Exemplo: com esta habilidade, VOCÊ ganha 1 Chave para cada Insígnia de Aldeia em SUA área de jogo (contando a carta que ativa esta habilidade).*

- ◆ Quando uma carta menciona seus oponentes, ela se refere a todos os outros jogadores.
  - ◆ Quando uma habilidade menciona um vizinho, você escolhe o jogador diretamente à esquerda ou à direita da sua área de jogo.
- O auxílio ao jogador explica todas as habilidades das cartas.**



## Mova o peão do Mensageiro e preencha a exibição para ambos os locais (obrigatório)

Se houver um **ícone de Mensageiro** impresso na insígnia do personagem que foi comprado, **mova o peão do Mensageiro** para o local mostrado (marrom/para baixo = Aldeia; cinza/para cima = Castelo).



Se não houver tal ícone, ou se a carta foi pega para ser colocada com a face para baixo, o Mensageiro não se move.

A seguir, revele cartas para **completar cada exibição** com menos do que 3 cartas visíveis. Pegue cartas do baralho de Castelo para a exibição do Castelo e do baralho de Aldeia para a exibição da Aldeia.

### Local vazio

*Se, após embaralhar o descarte de um local, ainda for **impossível de completar sua exibição** com 3 cartas, remova do jogo todas as cartas daquele local e coloque o peão do Mensageiro próximo à exibição restante. Ícones de Mensageiro nas cartas que são compradas ou gastar uma Chave não movem mais o Mensageiro. Gastar uma Chave ainda permite que você renove as 3 cartas desse local restante.*

## FIM DO TURNO

Assim que todos esses quatro passos forem concluídos, é a vez do jogador seguinte em sentido horário realizar seu turno.

## Final da Partida

A partida termina assim que todos os jogadores tiverem construído suas áreas de jogo **com 9 cartas**.

### Cartas com "pontuação de Bolsa"

2

por



*Quando a partida termina, os jogadores colocam seu Ouro restante em cartas com pontuação de Bolsa em suas áreas de jogo. Cada bolsa pode conter tanto Ouro quanto impresso em preto nela (neste caso, 4 Ouros).*

- ◆ Usando o bloco de pontuação, conte os pontos em **cada pergaminho de pontuação** mostrado nas suas cartas. Cada pergaminho de pontuação refere-se apenas aos elementos em SUA PRÓPRIA área de jogo para pontuar. Cartas viradas para baixo não valem pontos.
- ◆ **Cada Chave** que você tiver vale **1 ponto**.
- ◆ Ouro que não estiver armazenado em bolsas não vale pontos. No entanto, guarde-o para resolver quaisquer empates que possam ocorrer.



## PONTUAÇÃO FINAL

Some a **pontuação de cada uma das suas cartas e chaves** para obter sua pontuação final. O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado com mais Ouro sobrando vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.



## Exemplo de pontuação



3 x 3 pontos, por 3 conjuntos (3 e 5 )  
a carta virada para baixo não fornece insígnia

2 x 6 pontos, pois faltam e

11 x 1 ponto, por manter 11 Chaves

3 x 3 pontos, por 3 nesta fileira

2 x 2 pontos, por 2 Ouros armazenados nesta carta

5 pontos, pois esta carta está em um dos espaços requeridos

6 pontos, pois há 2 Ouros na Escultora  
e 4 Ouros no Curado Milagrosamente

0 pontos pois uma carta virada para baixo não pontua

4 x 2 pontos, por 4 Ouros armazenados nesta carta  
Isto é o máximo que esta carta pode armazenar

11 x 1 ponto, por manter 11 Chaves

A pontuação do jogador é a soma  
de todas as linhas anteriores

	LUIZ	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
$\Sigma$	75	

## TURNO DO JOGO

- 1** Gaste uma chave (opcional)
- 2** Compre uma carta (obrigatório)
- 3** Aplique a habilidade da carta (obrigatório)
- 4** Mova o peão do Mensageiro e preencha a exibição para ambos os locais (obrigatório)



## DISTRIBUIÇÃO DE ESCUDOS

						
<b>CASCELO</b> 	14	12	11	8	7	0
<b>ARDEIA</b> 	1	5	6	10	11	20
<b>Σ</b>	15	17	17	18	18	20

## CRÉDITOS



**Autores:** Grégory Grard & Mathieu Roussel

**Arte:** Stéphane Escapa

**Layout e DTP:** Jérôme Soleil & Stéphane Escapa

**Tradução:** Ricardo Spinelli

**Revisão Brasileira:** Barbara Peres & Jean Lopes

**Gerente de produção:** Donia Faiz

**Gerente de projeto:** Sébastien Kihm

© Catch Up Games 2024